

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada dasarnya, pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar mahasiswa mampu menangkap/menerima, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolahnya. Media yang dapat mengakomodir persyaratan tersebut adalah komputer. Komputer mampu menyajikan informasi yang dapat berbentuk video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi). Sebagai contoh, pada pembelajaran matematika, beberapa topik yang sulit disampaikan secara konvensional atau sangat membutuhkan akurasi yang tinggi, dapat dilaksanakan dengan bantuan teknologi komputer/ multimedia, seperti grafik dan diagram dapat disajikan dengan mudah dan cepat, penampilan gambar, warna, visualisasi, video, animasi dapat mengoptimalkan peran indra dalam menerima informasi ke dalam sistem informasi (Kariadinata, 2010). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer/ multimedia dengan memanfaatkan android (Kurniawati, 2018).

2.1 Sejarah *Table Manner*

Menurut *Schollander, W. (2002) Table Manner* pertama kali dilakukan di Prancis pada 1533. Bangsawan Prancis mulai mengenal *Table Manner* saat Catherine de' Medici menikah dengan Raja Henry II. Sebagai bangsawan Italia, de' Medici merasa perlu mengubah etika makan Prancis. Para bangsawan Prancis saat itu masih menggunakan tangan yang berminyak untuk memotong daging makanan mereka. De' Medici mengubah kebiasaan ini dengan menerapkan sejumlah aturan seperti pemakaian serbet, peralatan makan, hingga penataan letaknya. Pada masa de' Medici pula, dia berusaha memopulerkan penggunaan garpu. Kendati tidak sedikit yang menganggap penggunaan garpu adalah kekonyolan, de' Medici meneruskan kebiasaan ini pada putranya, Raja Henry III.

Kebersihan menjadi hal yang ditekankan *table manner*. *Francesc Eiximenis*, seorang teolog dari Spanyol mengatakan, sekalipun ingin bersin, para tamu diharapkan tidak bersin menghadap meja. Serbet untuk makan pun tidak boleh digunakan untuk itu.

Thomas Coryat, penjelajah dari Inggris juga mengadopsi etika makan Italia yang menggunakan garpu. Ketika pulang ke negerinya, temannya pun mencemooh caranya makan.

Barulah pada sekitar abad ke-18, penggunaan garpu, serbet, dan piring, secara individual berkembang. Kini, kebiasaan de' Medici dijadikan patokan kesopanan di meja makan.

2.2 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti "tengah", pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab media disebut "wasail" bentuk jama' dari kata "wasilah" yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya

Selanjutnya akan diuraikan pengertian media menurut para ahli di dalam memberikan batasan media berbeda-beda pendapat, tetapi arah dan tujuannya sama, yang tidak lepas dari kata *medium*. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Selanjutnya Mc. Luhan dalam Arif S. Sadiman (1984) berpendapat bahwa media adalah sarana yang juga disebut *channel*, karena pada hakikatnya media memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengarkan, dan melihat dalam batas jarak, ruang, dan waktu yang hampir tak terbatas lagi. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dari pengertian media serta batasan-batasan yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu (benda) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan terjalannya sebuah komunikasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan terarah. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu bila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman yang diperolehnya melalui berbagai latihan. Hal ini sangat berhubungan dengan pernyataan bahwa belajar adalah suatu proses pertumbuhan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk

peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan, dan lain-lain.

Menurut Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016) Media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

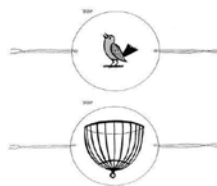
2.3 Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Atau “*Animation*” yang berasal dari kata dasar “*to anime*” di dalam kamus Indonesia - Inggris berarti menghidupkan sehingga animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

Animasi 2 dimensi (Dwi-matra) dikenal juga dengan nama *flat animation*. Animasi dimensi biasa disebut dengan film kartun dan animasi 2D ini hanya bisa terlihat dari depan saja.

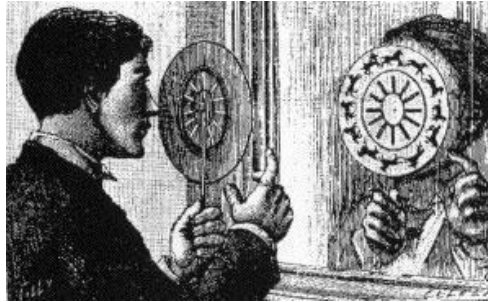
Menurut Cavalier, S., (2011) Sebelum mencapai abad ke-20 sebetulnya manusia telah memiliki prinsip-prinsip animasi meskipun belum dapat menyempurnakannya. Dari alat-alat seperti *Thaumatrope*, *Phenakioscope*, *Zoetrope* dan *Praxinoscope* adalah beberapa contoh bahwa manusia telah bermain dengan ilusi gambar yang bergerak sejak ratusan tahun yang lalu.

1. *Thaumatrope* adalah mainan yang ditemukan pada abad ke 19 di Eropa, yang berupa lembaran cakram karton tebal, bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat seutas tali, bila dipilin dengan tangan akan memberikan gambar burung itu bergerak.



Gambar 2.1 *Thaumatrope*

2. *Phenakistoscope* adalah pendahulu dari zoetrope. *Phenakistoscope* mempunyai bentuk berupa piringan yang dipegang secara vertikal di muka cermin dan berputar mengitari porosnya. Gambar tersebut akan terlihat bergerak jika dilihat melalui celah yang ada pada piringan tersebut. Alat ini diciptakan pada tahun 1831 bersamaan dengan Belgia dan Joseph Plateau dan Simon von Stampfer Austria.



Gambar 2.2 *Phenakistoscope*

3. *Zoetrope* diciptakan oleh William George Horner pada tahun 1833 dan mulai dipasarkan sekitar tahun 1834. Nama lain *Zoetrope* adalah Daedaleum. Bentuk *Zoetrope* adalah sebuah tabung yang dapat diputar baik dengan menggunakan tangan maupun secara mekanis dengan menggunakan rangkaian roda gigi sederhana, beberapa jenis *Zoetrope* yang berukuran besar, di tengah-tengah tabung dipasang cermin untuk memantulkan gambar yang ada pada sisi pengamat. Prinsipnya sama seperti *Phenakistoscope*.



Gambar 2.3 *Zoetrope*

4. *Praxinoscope*, ditemukan oleh ilmuwan Perancis Charles – Émile Reynaud, merupakan versi lebih canggih dari *Zoetrope*. Alat ini menggunakan mekanisme dasar yang sama yaitu strip gambar ditempatkan pada bagian dalam silinder berputar. Reynaud juga mengembangkan versi yang lebih besar dari *praxinoscope* yang dapat diproyeksikan ke sebuah layar, yang disebut *Optique Théâtre*.



Gambar 2.4 *Praxinoscope* dan *Optique Théâtre*

2.4 Sejarah Animasi Indonesia

Pada tahun 1955 Indonesia sudah mampu membuat film animasi seiring dengan munculnya film berjudul “Si Doel Memilih” karya Dukut Hendronoto. Namun, saat itu animasi hanya dipergunakan untuk kepentingan politik saja. Film animasi 2 dimensi tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia itu menjadi tonggak dimulainya animasi modern di negeri ini.

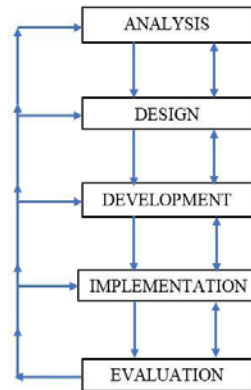
Awal 70-an, terdapat studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Anima berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggerak adanya festival film. Di sana terdapat beberapa film animasi seperti Batu Setahun, Trondolo, Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama).

Era 80-an ini dianggap sebagai kebangkitan animasi Indonesia. Hal ini terbukti dengan maraknya film animasi diantaranya rimba si anak angkasa, yang disutradarai Wagiono Sunarto, “Si Huma” yang merupakan animasi untuk serial TV, dan animasi PetEra.

Berlanjut ke tahun '90-an, di tahun ini bertaburan dengan berbagai film animasi diantaranya Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara (kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35mm), kemudian ada serial Hela,Heli,Helo yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil. Di era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari jepang seperti Doraemon dan Pocket Monster.

Pada era 2000-an, diantara sekian banyak studio animasi di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti Dongeng Aku dan Kau, Klilip dan Puteri Rembulan, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, Si Kurus dan Si Macan, pada masa ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah layar lebar diantaranya Janus Perajurit Terakhir, menyusul kemudian bulan Mei 2004 terdapat film layar lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu Homeland. Film animasi berdurasi 30 menit itu dianggap sebagai film animasi 3 dimensi yang pertama di Indonesia dan menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara.

2.5 Metode ADDIE



Gambar 2.5 Metode ADDIE

Menurut Sari, K., (2017) ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*).

1. Analysis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini membagi fase menjadi tiga segmen yaitu: analisis pebelajar, analisis pembelajaran (termasuk maksud dan tujuan pembelajaran), dan analisis media pengiriman online.

2. Design

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan, menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan. Selain itu, pertimbangkan sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu rancangan atau konsep.

3. Development

Pada tahap pengembangan atau *develop* ini kegiatan dilakukan dengan merealisasikan konsep yang sudah dibuat pada tahapan *design* yang sudah dilakukan sebelumnya. Kegiatan pengembangan ini merealisasikan kerangka yang dibuat dalam bentuk materi pembelajaran, persiapan peralatan yang akan digunakan dalam membuatnya, dan pembuatan evaluasi pelatihan.

4. Implement

Tahapan *implement* adalah tahapan dimana program dilaksanakan. Program dilakukan sesuai dengan perencanaan materi pembelajaran yang sudah dibuat dan penggunaan materi yang telah dibuat.

5. Evaluate

Setelah tahapan analisa, perancangan, pengembangan dan pelaksanaan dilakukan, maka tahapan terakhir adalah Evaluasi. Evaluasi dilakukan guna meninjau kembali pelaksanaan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Kemudian evaluasi juga digunakan oleh perancang pelatihan untuk memperbaiki kekurangan dari metode yang digunakan, sehingga kegiatan pembelajaran kedepannya dapat dirancang dengan lebih baik lagi.

2.6 Peralatan Produksi Animasi

a. Pen Tab

Pen tab adalah perangkat computer yang membantu penggunaanya untuk menggambar atau menulis langsung dengan tangan layaknya menggunakan kertas dan pensil, pen tab sendiri terdiri dari sebuah pena digital yang menggantikan peran mouse sebagai penggerak kursor dan sebuah papan digital yang digunakan sebagai media menggambar atau menulis yang mampu mendeteksi pergerakan pen yang digunakan oleh pengguna.

b. Komputer

Menurut buku (Donald H. Sanders), komputer adalah sistem elektronik untuk manipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dengan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi-instruksi program yang tersimpan di memori (stored program).

2.7 Software

Penulis melakukan pemasangan atau penginstalan software yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi ini.

Perangkat Lunak (Software) yang digunakan :

- ***Adobe Premiere Pro CC 2018***

Adalah aplikasi yang digunakan penulis untuk mengedit dan menggabungkan semua elemen animasi yang telah dibuat.



Gambar 2.6 *Adobe Premiere Pro*

- ***Adobe Character Animator***

Adalah aplikasi yang digunakan penulis untuk rigging dan menganimasikan karakter. *Software* ini dilengkapi dengan *Face Tracking*.



Gambar 2.7 *Adobe Character Animator*

- *Painttool SAI 2*

SAI 2 digunakan untuk menggambar asset dan karakter yang akan digunakan dalam animasi.



Gambar 2.8 Painttool SAI 2